



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

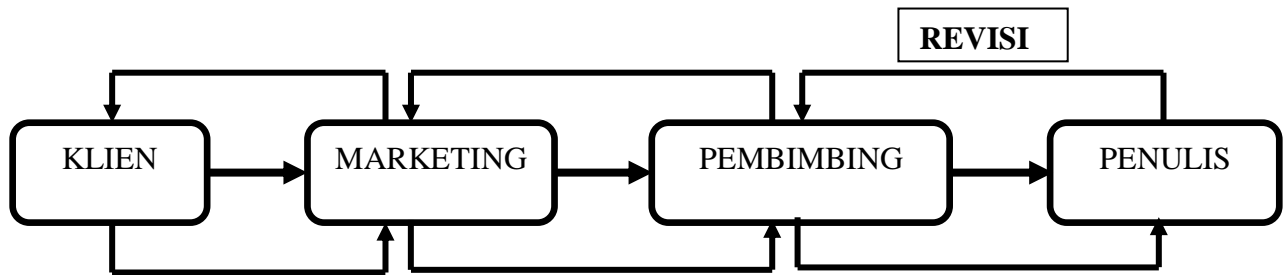
Penulis diarahkan oleh *creative director* Pak Rico mengenai pekerjaan yang dilakukan melalui koordinasi dari pihak *marketing* dan *production*.

1. Kedudukan

Kedudukan penulis dalam pekerjaan di Rigarts Studio adalah sebagai *3D Generalist* yang memastikan kualitas hasil sesuai dengan konsep ataupun ide *storyboard* melalui sebuah *pipeline*. Rigarts Studio berkolaborasi dengan PT. IDDEA MARDIKA INDONESIA untuk memproduksi karya. Rigarts Studio yang berada di divisi *creative production* terfokus untuk menghasilkan karya sesuai dengan standar klien. Dengan PT. IDDEA MARDIKA INDONESIA yang mengkoordinasi tim produksi dengan klien dan menjadi pihak *marketing* untuk perusahaan. Dalam proses magang penulis yang bekerja di bawah divisi *creative production* Rigarts Studio mengerjakan beberapa proyek seperti animasi pendek *3D Speedy Mico*, iklan produk kopi *Pikopi*, dan iklan produk permen karet *Xylitol*.

2. Koordinasi

Pak Rico sebagai pembimbing dan *creative director* memberikan penjelasan mengenai *project* maupun tugas yang penulis kerjakan dalam proses *internship*. Penulis diberikan arahan oleh pembimbing dan kemudian akan melakukan revisi agar pekerjaan dianggap layak untuk diberikan kepada klien, *feedback* klien kemudian akan disampaikan oleh pihak *marketing* yang kemudian akan berakhir kembali kepada penulis melalui pembimbing lapangan apabila terdapat perubahan. Berikut alur koordinasi dalam bentuk bagan:



Gambar 3.1. Bagan Alur Koordinasi
(Dokumentasi pribadi, 2020)

3.2. Tugas yang Dilakukan

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1.	24 Februari – 28 Februari 2020	<i>Speedy Mico</i>	<ul style="list-style-type: none"> <i>Re-modeling</i> (pohon,semak,rumput) <i>texture props</i> (pohon,semak,rumput)
2.	2 Maret – 6 Maret 2020	<i>Speedy Mico</i>	<ul style="list-style-type: none"> <i>Re-modeling</i> (lembah rumah nenek) <i>texture environment</i> (lembah rumah nenek) <i>Skydome</i> lembah
3.	9 Maret – 13 Maret 2020	1. <i>Speedy Mico</i> 2. <i>Pikopi</i>	<ul style="list-style-type: none"> <i>Re-texture</i> jalanan dan rumput <i>environment</i> kota Pikopi Maskot <i>sculpting</i>
4.	16 Maret – 20 Maret 2020	<i>Pikopi</i>	<ul style="list-style-type: none"> <i>Modeling, unwrapping, dan texturing</i> Maskot
5.	23 Maret – 27 Maret 2020	<i>Pikopi</i>	<ul style="list-style-type: none"> Revisi <i>modeling</i> dan <i>texture</i> Maskot

6.	30 Maret – 3 April 2020	<i>Pikopi</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Revisi <i>modeling</i> dan <i>texture</i> Maskot
7.	6 April – 9 April 2020	<i>Pikopi</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Revisi <i>modeling</i> dan <i>texture</i> Maskot
8.	13 April – 17 April 2020	<i>Pikopi</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Modeling</i> dan <i>texturing props scene</i> iklan Pikopi
9.	20 April – 24 April 2020	<i>Pikopi</i> <i>Xylitol</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Modeling</i> dan <i>texturing props scene</i> iklan Pikopi (Mug, <i>sachet</i>, bean, chocolate) • Revisi <i>modeling</i> dan <i>texture</i> Maskot • <i>Modeling</i> dan <i>unwrap Xylitol bottle</i> dan blister
10.	27 April – 1 Mei 2020	1. <i>Pikopi</i> 2. <i>Relaxa</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Revisi <i>modeling</i> dan <i>texture</i> Maskot • <i>Modeling</i> dan <i>texturing jelly Relaxa</i>
11.	4 Mei – 8 Mei 2020	<i>Xylitol</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Texturing</i> dan <i>lookdev bottle Xylitol</i> • <i>Rigging bottle Xylitol</i>
12.	11 Mei – 15 Mei 2020	<i>Xylitol</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Animating bottle Xylitol</i>
13.	18 Mei – 22 Mei 2020	<i>Xylitol</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Revisi animasi bottle Xylitol</i>

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis merangkum proses pekerjaan yang dilakukan selama berada di Rigarts Studio. Penulis sebagai *3D Generalist* mengerjakan *modeling*, *unwrapping*, *texturing* pada proyek *Speedy Mico*, *Pikopi*, *Relaxa*, dan *Xylitol*. Pada proyek *Xylitol* penulis membuat *rigging* sederhana, dan *animating* produk *Xylitol*. Rigarts Studio menggunakan *software* 3DS Max untuk keseluruhan *pipeline* produksi animasi 3D, didukung oleh *after effects* untuk *compositing* dan *motion graphic*. Penulis menggunakan Blender, Maya, dan 3DS Max secara bergantian untuk mempermudah beberapa proses yang biasanya lebih lama atau susah dilakukan hanya pada satu *software*.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

3.3.1.1. Animasi Pendek Speedy Mico

Speedy Mico menceritakan kehidupan sehari-hari mobil antropomorfik bernama Mico ditemani partnernya Deedee. Mico bertugas sebagai kurir pengirim barang dengan arahan Deedee untuk menjadi kurir seperti ojek online yang sedang marak belakangan ini. Pada saat awal melakukan *internship* penulis mengikuti *project* animasi 3D singkat berjudul *Speedy Mico*, proyek sudah dalam tahap animasi. Animasi pendek dibuat untuk target semua umur, maka seluruh desain model maupun hasil akhir tidak memiliki warna yang sangat bervariasi ataupun gelap. Saturasi warna terang dan model 3D seperti mainan menjadi fokus utama untuk proyek ini. Untuk memudahkan penulis dalam bekerja, *paw patrol* yang adalah animasi 3D yang menceritakan kawanan anjing menyelamatkan kota dijadikan sebagai referensi atas saran pembimbing. Sehingga penulis disarankan untuk menonton dan menganalisis bentuk ataupun warna yang terdapat dari animasi tersebut.

Penulis ditugaskan untuk menambahkan dan juga melakukan revisi pada *environment* rumah tempat tinggal karakter Nenek dengan area sekitarnya yaitu lembah dan jalanan tanah yang kotor lalu dua tempat

kegiatan karakter utama Mico dan Deedee yaitu sebuah lembah dengan jalanan aspal. Pekerjaan dimulai dengan *modeling* di Blender dan *texturing* pada Substance Painter. Penulis juga membuat ulang sebuah model dan memberi texture pada pohon, semak, dan rumput.

Setelah mendapatkan arahan mengenai *style* dan bentuk yang ingin dibuat penulis berusaha untuk membuat pohon yang biasa sering ditemukan di perbukitan, seperti pohon pinus. Agar terdapat varian dan terasa tidak monoton pembimbing meminta satu varian lagi yaitu pohon dengan bentuk bundar seperti es krim meleleh, pohon ini mirip seperti pohon beringin. Dalam pengerjaan pohon, penulis menggunakan *software* Blender karena sudah lebih terbiasa daripada *software* yang digunakan di kantor yaitu 3DS Max. Pembimbing fleksibel dalam *software* yang digunakan oleh penulis selama hasil akhir tetap di 3DS Max.



Gambar 3.2. Animasi pendek *Paw Patrol*

(Nickelodeon, 2013)

Konsep dan *software* yang digunakan sudah jelas, penulis kemudian masuk ke dalam tahap produksi. *Environment* yang sudah dibuat sebelumnya tidak digunakan tetapi letak posisi rumah dan jalanan tetap harus diikuti, dikarenakan posisi tersebut sudah digunakan pada animasi. Maka penulis membuat model 3D lembah dan diberikan warna *texture* yang disesuaikan dengan referensi *paw patrol*.



Gambar 3.3. *Preview* model 3D rumah, jalanan, dan lembah

(Dokumentasi pribadi, 2020)

Agar animasi dapat selesai tepat waktu, tahap *render* yang dilakukan haruslah singkat. Tim Rigarts Studio menetapkan waktu dibawah satu menit sebagai durasi *render* tiap *frame*. Sehingga animasi *Speedy Mico* dengan durasi sekitar lebih dari 10 menit ini tidak tertahan oleh *render* yang lama. Salah satu metode adalah membuat model 3D yang ringan agar saat *render* menjadi lebih cepat. Tahap ini dimulai dengan *modeling* pada *software* Blender dan menggunakan *polygon* sedikit mungkin agar model tidak berat namun akan terlihat tidak halus dan tajam pada bagian ujung model. Model diberikan *extrude*, *scaling*, dan *rotation* agar mendapatkan bentuk yang sesuai. Pohon yang dibuat penulis memiliki ukuran data ringan dengan ukuran sekitar 1.000 *polygon* dengan total memori kurang lebih 100KB.



Gambar 3.4. Model 3D pohon *Speedy Mico*

(Dokumentasi pribadi, 2020)

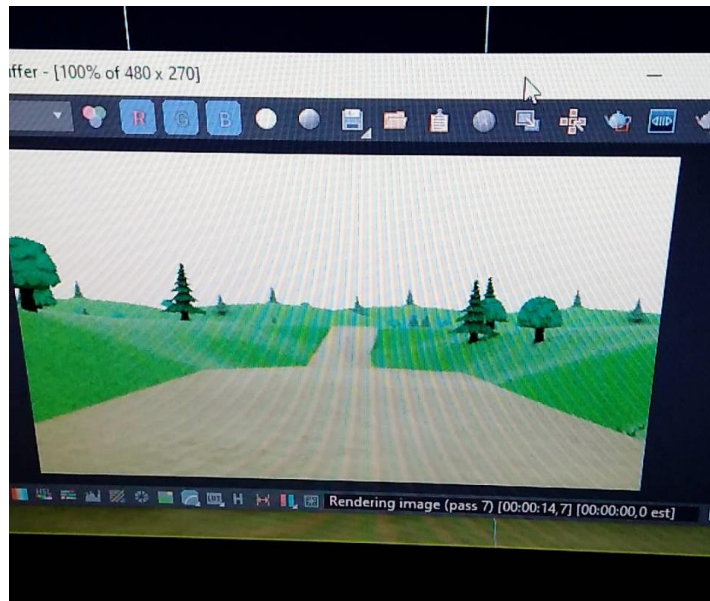
Model kemudian diberikan warna di *software* Substance Painter. Pembimbing memberikan *approval* terhadap pohon lalu penulis melanjutkan model 3D tambahan yaitu semak-semak dan rumput di dekat rumah. Proses menyerupai pengerjaan pada pohon dan mementingkan model 3D dengan ukuran ringan, penulis oleh arahan pembimbing membuat teknik optimal kepada rumput agar data tidak menjadi berat. Rumput yang dibuat bukanlah model 3D melainkan sebuah gambar yang dibuat pada *software* Photoshop agar menyerupai rumput *paw patrol*. Gambar *texture* rumput kemudian dibuat pada bidang rata disebut *plane* tegak seperti rumput berdiri dan disebar pada *environment*. Semak-semak diletakkan dekat didepan Rumah Nenek dengan rumput disekitar area tersebut.



Gambar 3.5. Model 3D semak-semak dan *texture* rumput *Speedy Mico*

(Dokumentasi pribadi, 2020)

Setelah menyiapkan model 3D tahap selanjutnya penulis menggunakan *tools* bernama *scatter* dengan fungsi menyebarkan pohon, semak-semak, dan rumput secara otomatis tanpa harus dipindahkan satu-persatu. *Scatter* dari objek rumput disebar hanya pada area adegan animasi terjadi, sehingga terdapat detail pada *environment* dan tidak terasa kosong melalui *camera* pada *software* 3DS Max. Adegan set yang digunakan menjadi ringan dan siap untuk tahap *render*. Penulis ditugaskan untuk menunjukkan hasil akhir *render* agar sesuai dengan *concept art* yang dibuat oleh tim dari tahap *pre-production*.



Gambar 3.6. Sampel *look development environment* Rumah Nenek

(Dokumentasi pribadi, 2020)

Dalam memastikan kualitas hasil akhir, penulis ditugaskan untuk melakukan *look development* pada *software* 3DS Max dan melakukan revisi pada model ataupun *texture* sampai terdapat *approval* dari pembimbing. Eksperimen dengan *render* disebut sebagai tahap *look development*, penulis dibimbing oleh Pak Rico dan Dennis dalam menentukan *lighting*, pewarnaan pada animasi *Speedy Mico*. Dalam tahap ini tugas penulis memberikan cahaya kepada set *environment* yang digunakan dalam animasi, penerangan seperti cahaya matahari di sore hari. Menggunakan VrayDome dengan intensitas cahaya di antara satu sampai dengan 3 lalu melakukan banyak sampel tes pencahayaan pada Vray Engine.



Gambar 3.7. *Render environment Kota Speedy Mico*

(Dokumentasi perusahaan, 2020)

Setelah *environment* Rumah Nenek telah disetujui penulis juga mengganti *texture* jalan dan rumput yang digunakan di *environment* Kota. Penulis hanya mengganti warna jalan aspal dengan *texture* yang lebih detail, dan mengganti rumput hijau yang ada di bawah jembatan. Melalui prosedur *modeling* pada Blender dan pemberian warna/ *texture* dengan Substance Painter, kemudian hasil akhir akan digabung di 3DS Max. Tahap akhir yang dilakukan adalah memberikan *file* yang siap digunakan untuk *post-production* kepada rekan kerja Rigarts Studio.

3.3.1.2. Iklan Produk Kopi Pikopi

Penulis kemudian diberikan *briefing* untuk membuat Maskot dari iklan Pikopi. Iklan Pikopi menghadirkan *sachet* varian baru rasa Moccachino dengan durasi 10 detik. *Storyboard* yang didapat dari klien menunjukkan gambar animasi maskot keluar dari *sachet* memanggil objek seperti gelas, coklat, dan biji kopi dari belakang *sachet* menghadap *camera* dan menunjukkan rasa baru dengan menempel teks di atas *sachet* lalu masuk kembali ke dalam *sachet*. Iklan Pikopi yang seharusnya sudah memiliki model 3D siap digerakkan harus kami buat dari awal dikarenakan klien tidak memiliki data yang digunakan pada iklan sebelumnya. Tahap konsep

dimulai saat diberikan referensi maskot melalui satu gambar, penulis berusaha untuk mendapatkan detil dari karakter maskot dengan jelas dan mempelajari desain karakter karikatur agar proses pembuatan model bisa mendekati model 3D iklan Pikopi sebelumnya.

Dalam menyikapi keadaan pandemi, penulis atas arahan dari pembimbing dan orang tua untuk kemudian *WFH* (*work from home*) dimulai dari tanggal 17 Maret 2020. Kemudian kerja dimulai dengan absensi jam 10 pada *platform* komunitas bernama *discord*. Pemberian kerja ataupun revisi dan juga *meeting* dilakukan pada *software* tersebut.



Gambar 3.8. Gambar referensi Maskot Iklan Pikopi

(Dokumentasi perusahaan, 2020)

Tahap produksi penulis menggunakan Blender untuk proses *sculpting* dan *retopology* lalu dipindahkan ke Substance Painter untuk proses *texturing*. Dengan referensi yang terbatas penulis membuat model Maskot Pikopi menggunakan model 3D *fullbody male* gratis dari website *turbosquid.com*. Dilanjutkan dengan *sculpting* yaitu menarik ataupun mendorong *vertex* pada objek dengan menggunakan *brush tool* Blender sampai sesuai dengan gambar panduan referensi. Supaya menghindari *file* besar dan waktu *render* yang lama, penulis melakukan tahap *retopology* agar *polygon* yang digunakan nantinya menjadi lebih ringan ketika Maskot dibuat menjadi animasi.

Setelah melakukan *retopology* dan membentuk badan dengan kepala karikatur. Penulis kemudian membuat pakaian yang digunakan Maskot yaitu jaket denim, celemek barista, kacamata bingkai kotak dan celana jeans dengan sepatu *sneakers*. Setelah model dianggap sudah siap oleh pembimbing, penulis kemudian memindahkan model 3D ke *software* Substance Painter untuk proses pewarnaan/*texturing*.



Gambar 3.9. Proses *sculpting* dan bentuk model *retopology* Maskot di Blender
(Dokumentasi pribadi, 2020)

Penulis memberikan *texture* sedetail mungkin agar model terlihat asli dengan *material* yang didapatkan dari Substance Painter. Dalam tahap ini terdapat banyak revisi pada pemilihan warna dan detail yang dibuat. Pakaian belum sesuai seperti pakaian model Maskot sebelumnya, penulis harus mengulang proses ini agar mendapatkan *texture* yang sesuai. Tidak hanya pakaian penulis juga melakukan revisi terhadap warna kulit sehingga saat *render* warna kulit harus terlihat persis dengan referensi.

Dalam pembuatan *texture* penulis bekerja sama dengan Pak Albert agar maskot sesuai dengan konsep awal. Beberapa pekan digunakan dalam melakukan revisi dengan menggunakan referensi atau data karakter yang sangat minim informasi. Penulis kesulitan dalam mengikuti desain 3D maskot Pikopi yang dibuat oleh perusahaan lain dan membuatnya semirip mungkin. Perubahan seperti bagian kerah, bahu, dan terutama di bagian

muka. Pada saat ini penulis mengalami juga kesulitan dalam integrasi *software* menuju 3DS Max karena dalam perkuliahan yang digunakan adalah *software* Maya dalam mata kuliah.



Gambar 3.10. *Texturing* Maskot Pikopi di Substance Painter

(Dokumentasi pribadi, 2020)



Gambar 3.11. Perkembangan model 3D Maskot Pikopi

(Dokumentasi pribadi, 2020)

Feedback yang didapat dari klien sangat beragam, referensi bisa diganti dari gambar *sachet* kepada 3D hasil perusahaan sebelumnya ataupun sebaliknya. Perubahan ini membuat kesulitan terbesar di proyek Pikopi. Kemudian maskot Pikopi dialihkan kepada Pak Albert untuk bagian perubahan selanjutnya.



Gambar 3.12. Revisi Maskot Iklan Pikopi

(Dokumentasi perusahaan, 2020)



Gambar 3.13. Set Adegan Animasi Maskot Iklan Pikopi

(Dokumentasi perusahaan, 2020)

Selain membuat maskot Pikopi, penulis diberi tugas untuk membuat set adegan tempat karakter bergerak. Meliputi objek *sachet* kopi Mocchacino, gelas kopi, *snack* coklat, dan biji kopi. Melalui *pipeline* yang sama yaitu *modeling* di Blender dan *texturing* di Substance Painter, hasil akhir model kemudian diterima oleh pembimbing. Melalui sekian revisi, model kemudian diberikan kepada rekan kerja Dennis untuk tahap *post-production*.

3.3.1.3. Iklan Produk Jelly Relaxa

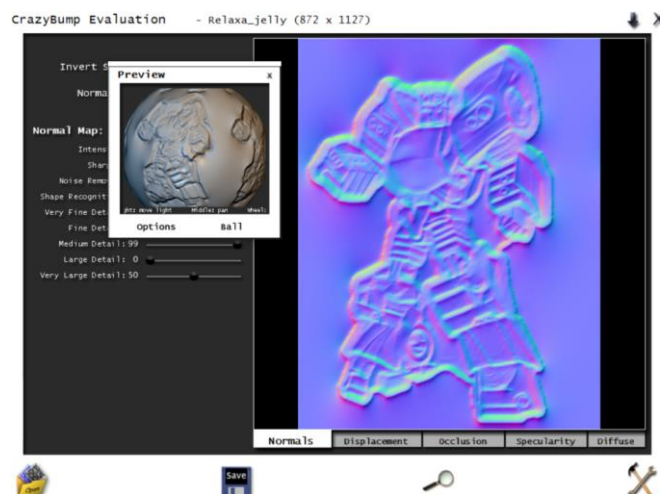
Pembimbing memberikan *briefing* melalui discord mengenai sebuah iklan *motion graphic* untuk sebuah *snack jelly* dengan bentuk robot. Konsep yang diinginkan adalah *jelly* memiliki detail bentuk robot seperti pada cetakan yang dibuat kemudian akan diberikan tambahan berupa animasi 2D untuk memperkenalkan produk *jelly*. Penulis ditugaskan untuk membuat *jelly* memiliki detail seperti cetakan.



Gambar 3.14. Cetakan *jelly* dan hasil cetakan *jelly* Relaxa

(Dokumentasi perusahaan, 2020)

Tahap *pre-production* dimulai dengan menganalisis dan mencari tahu teknik untuk membuat material *jelly* yang terlihat transparan. Melalui *tutorial* dan penggunaan *search engine google* penulis menemukan bahwa *software* Crazy Bump dapat digunakan untuk mengambil detail dari gambar lalu memproyeksikan ke model 3D *jelly* yang akan digunakan. Penulis kemudian membuat *modeling* robot dengan *camera top down*.



Gambar 3.15. *Software* Crazy Bump

(Dokumentasi pribadi, 2020)



Gambar 3.16. Model 3D *snack jelly*

(Dokumentasi pribadi, 2020)



Gambar 3.17. *Look Development* jelly Relaxa

(Dokumentasi pribadi, 2020)

Tahap produksi dilanjutkan dengan memberikan material *jelly* kepada model 3D robot melalui *look development* di *software* 3DS Max. Penggunaan *Vray Engine* untuk mendapatkan tekstur *jelly* melalui eksperimen pada material *VraySSS*. Dengan *HDRI* dan *tutorial* penulis membuat *jelly* robot tersebut yang pada akhirnya dihentikan untuk mengerjakan proyek permen karet Xylitol.

3.3.1.4. Iklan Produk Permen Karet Xylitol

Ketika mengerjakan revisi iklan Pikopi penulis diberikan arahan untuk membuat tiga macam model dari produk Xylitol; *handy bottle*, *mini bottle*, dan *blister*. Proyek Relaxa yang terhentikan diganti dengan Proyek Xylitol yang memperkenalkan rasa terbaru dari produk tersebut dan sekarang dengan 6 pilihan rasa. *Blueberry*, *Lime*, *Strawberry*, *Fresh Mint*, *Breezy*, *Orange* diperkenalkan dalam iklan yang dibuat penulis dan tim. Iklan merupakan gabungan dari animasi 3D dan 2D berupa *motion graphic*, penulis dibantu oleh rekan kerja Dennis dibagian 3D dan Albert untuk

bagian *motion graphic* padaperkenalan tiap tokoh brand Xylitol. Penulis ditugaskan dalam membuat model, *texture*, dan menggerakkan botol.

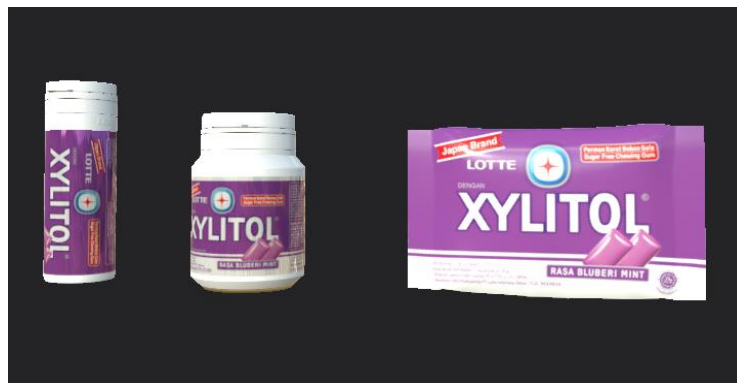
Dalam tahap produksi penulis menggunakan referensi yang banyak didapat dari internet. Produk permen karet Xylitol yang dijual pada *online shop* dan juga hasil pencarian *google*. Terdapat revisi pada ukuran botol dan detail pada bentuk desain, solusi yang diberikan adalah pembimbing mengirimkan paket berupa *Handy Bottle Xylitol*, *Mini Bottle Xylitol*, *Blister Xylitol* ditengah pandemi Corona. Dengan objek benda asli penulis menjadi lebih mudah untuk memperhatikan detail yang dibuat.



Gambar 3.18. Produk asli Xylitol dan model 3D Xylitol

(Dokumentasi pribadi, 2020)

Dalam *storyboard*, iklan dimulai dengan pengenalan rasa varian baru *Orange* dilakukan dengan munculnya botol *Lime* melalui gerakan kartun lalu akan terbelah menjadi 4 macam rasa lainnya dan dilanjutkan oleh animasi 2D karakter. Tiap karakter memberi pengenalan masing-masing lalu rasa varian *Orange* dengan maskotnya ditunjukkan terpisah menjadi rasa terbaru. Iklan diakhiri dengan menunjukkan semua varian dalam satu *camera*. Pihak Rigarts mendapatkan data berupa *file* Adobe illustrator yang berisikan *still image* tiap karakter, tugas Pak Albert adalah untuk membuat tiap karakter bergerak sesuai dengan *storyboard* yang diberikan klien. Sementara penulis melanjutkan dengan memberi *texture* pada model melalui Substance Painter.



Gambar 3.19. *Texturing* rasa varian *Blueberry* Xylitol

(Dokumentasi pribadi, 2020)

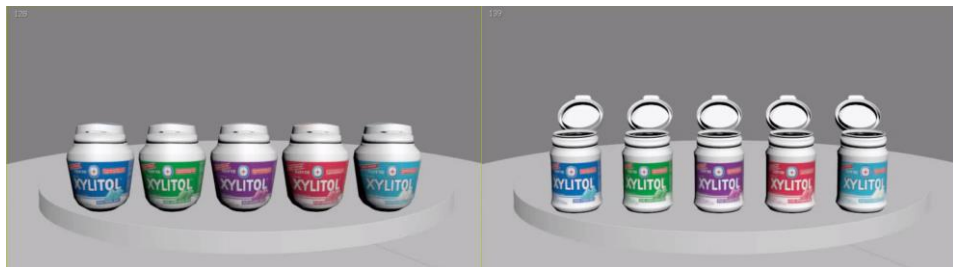
Setelah membuat 6 macam varian rasa melalui tahap *texturing*, pembimbing ingin memastikan kualitas iklan dan meminta penulis melakukan *look development* kepada ketiga model 3D yang dibuat. Pengaturan melalui *lighting* dengan menggunakan *HDRI* dan *tools* seperti *VrayLight* di 3DS Max untuk mendapatkan kesan realistis terhadap botol. Setelah mendapatkan hasil *render* yang menurut pembimbing cocok, bagian *render* kemudian diserahkan kepada rekan kerja Dennis untuk tahap *fine-tuning* hasil melalui *post-production*.



Gambar 3.20. *Look Development* produk Xylitol

(Dokumentasi pribadi, 2020)

Penulis lalu membuat *rigging* yang memungkinkan botol untuk bergerak sebagai animasi. Dengan arahan Pak Albert penulis berhasil untuk membuat *rig* dari *Handy Bottle Xylitol* yang dapat melakukan gerakan tokoh kartun. Penggunaan *modifier FFD* pada *software 3DS Max* memungkinkan botol untuk melakukan gerakan mengembung seperti *squash and stretch* mengikuti 12 prinsip animasi. Botol dapat digerakkan seperti jelly dan memiliki fungsi untuk membuka tutup.



Gambar 3.21. *Playblast* animasi iklan Xylitol

(Dokumentasi pribadi, 2020)

Terdapat revisi pada adegan *intro* botol ketika masuk dan penempatan posisi botol kemudian berada condong ke kiri setelah ada *feedback* dari klien. Saat pembimbing memberi *approval* terhadap animasi penulis, *file* kemudian diberikan kepada rekan kerja Pak Albert dan Dennis untuk tahap penggabungan *motion graphic* dan hasil *render* akhir.



Gambar 3.22. *Render Iklan Xylitol*

(Dokumentasi Perusahaan, 2020)

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Studio memiliki *pipeline* berbeda terutama karena menggunakan *software* 3DS Max sedangkan pengajaran di kuliah terfokus pada *software* Maya. Penulis mengalami kesulitan dalam mengintegrasikan *software* yang dipelajari secara otodidak maupun dari perkuliahan, sehingga timbul beberapa masalah karena kurangnya pengalaman penulis ketika masuk ke *pipeline* berbeda.

Adaptasi terhadap lingkungan kerja juga menjadi salah satu tantangan penulis. Berbeda dari pengalaman belajar selama perkuliahan, penulis harus memiliki inisiatif untuk belajar lebih lagi secara individu. Mematuhi peraturan dan juga perintah dari atasan dan menjadi karyawan yang *resourceful* bagi perusahaan menjadi sangat penting. Pandemi yang terjadi juga menyebabkan proses magang berbeda dari biasanya, karena pekerjaan dilakukan di rumah. Waktu bekerja menjadi tidak teratur dan komunikasi antar rekan kerja juga atasan menjadi lebih sulit daripada tatap muka.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Penulis kemudian mementingkan sebuah hasil yang *presentable* dalam durasi singkat dengan menggunakan internet sebagai salah satu *resource* untuk produksi. Solusi untuk *pipeline* yang berbeda adalah menggunakan *software* lain untuk pengerjaan tertentu dan tetap menunjukkan hasil akhir pada *software* utama 3DS Max. Sehingga penulis tidak harus mempelajari ulang 3DS Max, dan juga menjadi lebih mudah beradaptasi dengan banyak *software* lainnya.

Pada masa pandemi ini kegiatan tatap muka kemudian diganti dengan *WFH*, proses kerja menjadi berbeda sehingga *pipeline* harus mengadaptasi melalui interaksi *online* seperti menggunakan *platform* digital *discord* yang memudahkan rekan kerja Rigarts untuk melakukan interaksi dan komunikasi sebagai sebuah tim kerja. Kegiatan lebih banyak dilakukan dengan mengirimkan pesan teks untuk diolah kembali seperti sebuah *group chat*. Apabila instruksi kurang jelas maka pembimbing tidak jarang mengajak rekan kerja untuk melakukan *video call* ataupun *voice call* agar penyampaian menjadi lebih jelas secara lisan. Absensi setiap jam 10 pagi dilakukan setiap hari kerja dan apabila diberikan tugas maka akan diharapkan terdapat *progress* mengenai proyek yang dikerjakan.

Mengingat bahwa sebuah kesalahan lebih banyak terjadi karena manusia dan bukan mesin membuat penulis menjadi lebih kritis terhadap pekerjaan yang dilakukan guna menghindari *human error* yang bisa dilakukan tanpa disadari. Mengontrol emosi dan belajar untuk lebih jernih ketika mencari solusi akan sebuah masalah. Penulis kemudian juga belajar untuk mengatur waktu mengingat bahwa tempat tinggal menjadi lingkungan kerja karena pandemi yang terjadi sehingga harus terdapat waktu yang jelas pada jam kerja dan juga waktu istirahat.